



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam karya tugas akhir yang dibuat oleh penulis dan tim, teknik animasi yang dipilih dan digunakan adalah 2 dimensi dengan durasi waktu sekitar 4 menit. Teknik 2D dinilai tidak hanya dapat menciptakan keunikannya dengan adanya *hand-drawn style* tetapi juga lebih efisien dalam menyampaikan *mood* melalui warna. Film pendek animasi 2D yang penulis buat, berjudul “Back to Life” di mana menceritakan tentang adanya seorang pemuda yang bermain *game* hingga lupa waktu dan mengabaikan lingkungan serta orang sekitarnya.

Penulis bertujuan untuk dapat menunjukkan dan mendukung suasana yang menegangkan dalam dunia *game* dan dunia nyata pada film animasinya melalui tata warna (*color mood*). Dengan begitu, penonton dapat merasakan suasana yang ingin disampaikan dan ‘memposisikan’ diri mereka dengan tokoh yang ada dalam film animasi penulis. Dengan demikian, pesan cerita yang ingin disampaikan pun dapat dimengerti dan dirasakan oleh penonton dengan baik. Agar tujuan penulis tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka penulis melakukan pengumpulan data melalui sumber pustaka dan observasi visual dari berbagai film dan juga *game*.

3.1.1. Sinopsis

Seorang pemuda *gamers* yang hidup di tahun 2023 memiliki hobi bermain *game*. Ia sudah menyelesaikan hampir semua *game* yang ia miliki, kecuali satu. Oleh karena itu, ia berniat menyelesaikan *game* tersebut yang bergenre petualangan dan

penuh pertarungan. Di dalam *game* tersebut, ia harus melawan berbagai *zombie* agar dapat memenangkan *game*-nya. Namun tanpa ia sadari, ia keterusan bermain *game* tersebut dan mengakibatkan ia lupa waktu dan mengabaikan tanggung jawab serta orang sekitarnya.

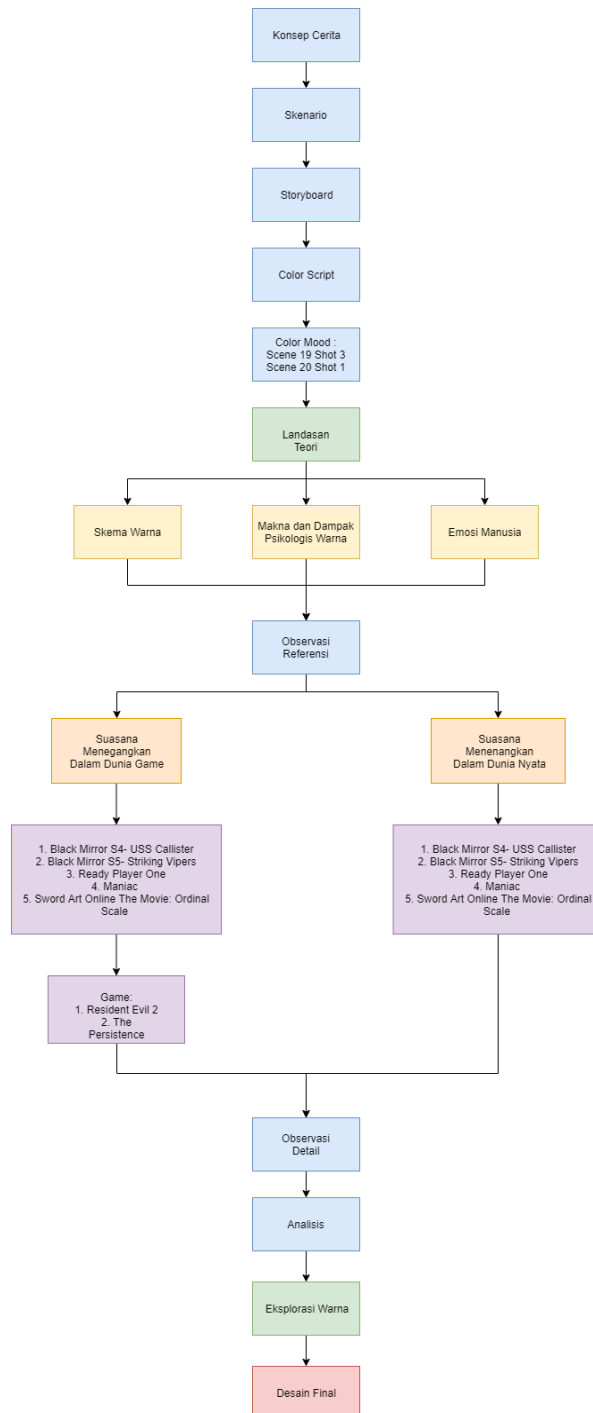
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan tugas akhir ini, posisi penulis adalah sebagai *color key artist* dan *visual development artist*. Kedua posisi tersebut bertanggung jawab dalam mencari dan menentukan *look*, *visual*, serta warna keseluruhan film dari tokoh, *environment*, dan juga properti.

3.2. Tahapan Kerja

Tahap awal sebelum pemilihan dan perancangan warna adalah konsep cerita yang dimulai dari fenomena, tema, topik, *script*, *storyboard*, tokoh, *environment*, dan lainnya. Setelah semua komponen telah disepakati, penulis melakukan studi pustaka dan juga referensi warna dari berbagai *game* dan juga film. Studi pustaka dan referensi warna yang didapatkan akan dijadikan acuan untuk membantu penulis dalam pemilihan dan perancangan warna yang akan digunakan dalam film animasinya. Selain dari kedua studi tersebut, penulis akan menyesuaikannya juga dengan studi pustaka mengenai psikologis emosi yang manusia miliki. Dengan demikian, studi pustaka dan referensi warna mengenai *game* dan film memiliki kolerasi dengan studi pustaka mengenai emosi manusia. Dari hasil studi inilah,

penulis akan memilih dan merancang warna yang akan digunakan dalam film animasinya.


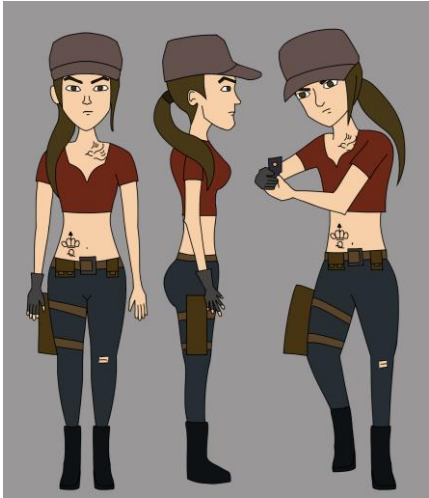


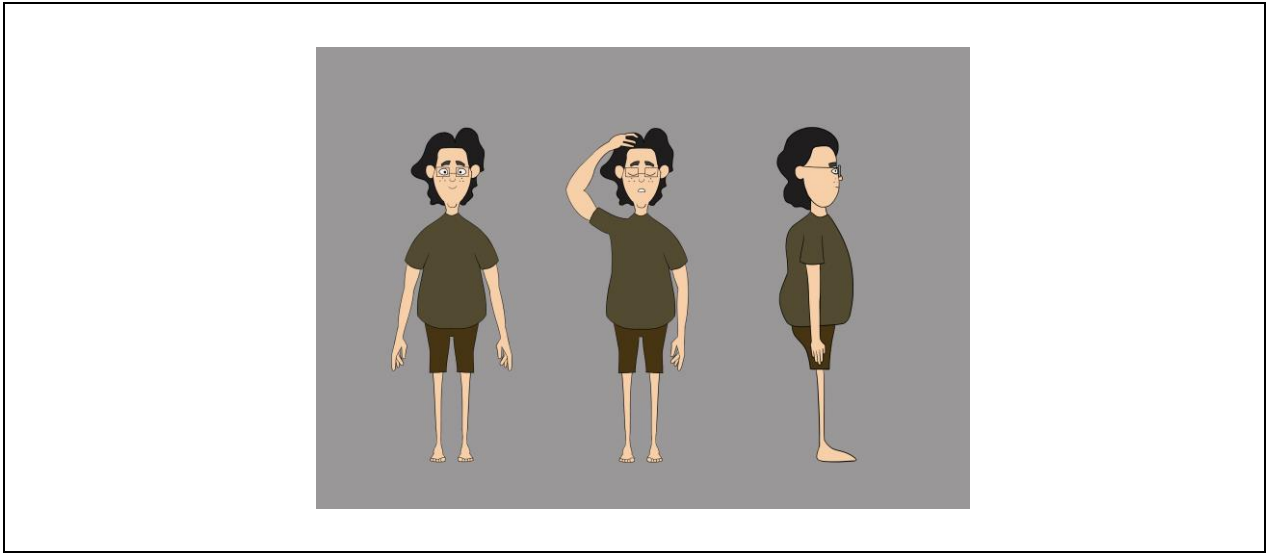
Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.1. Acuan Kerja

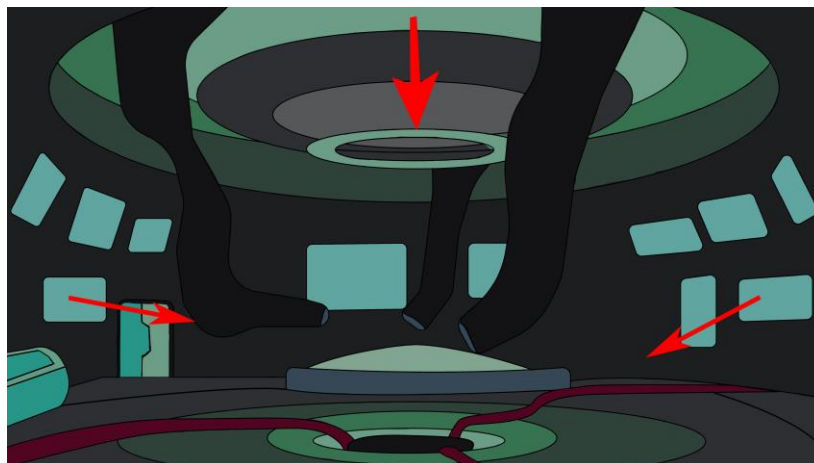
Terdapat acuan kerja yang ditetapkan oleh penulis, yaitu adanya pemilihan warna pada tokoh dunia *game* dan dunia nyata. Pemilihan warna pada tokoh mempunyai peran penting dalam mendukung jalan cerita film serta suasana yang ingin ditunjukkan. Dengan teori yang telah didapatkan dan juga dari analisis referensi *game* serta film, pemilihan warna pada tokoh pun telah disesuaikan. Berikut adalah hasil final pemilihan warna pada tokoh dunia *game* dan dunia nyata dalam film pendek animasi penulis:

Tabel 3.1. Warna pada Tokoh Dunia *Game* dan Dunia Nyata

Dunia <i>Game</i>	
Tokoh Haley Wang (sebelum <i>upgrade</i>)	Tokoh Haley Wang (setelah <i>upgrade</i>)
	
Dunia Nyata	
Tokoh Ben	



Selain itu, sumber cahaya pada dunia *game* berasal dari lampu monitor komputer yang ada pada tembok serta lampu plafon atas yang memiliki konsep serupa dengan produk lampu LED untuk ruangan MRI. Lampu LED tersebut dapat berubah warna sesuai dengan pengaturannya. Berikut adalah skema pencahayaan yang ada pada *environment* dunia *game*:



Gambar 3.2. Skema Pencahayaan Dunia *Game*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Berbeda dengan *lighting* yang ada pada dunia *game*, terdapat sumber cahaya pada dunia nyata yang berasal dari layar monitor komputer dan juga lampu LED yang memiliki konsep serupa dengan produk lampu Philips Hue. Konsep kerja lampu LED ini akan mengikuti keadaan *game* yang berkaitan dengan mental tokoh Ben ketika ia sedang bermain *game*. Berikut adalah skema pencahayaan yang ada pada *environment* dunia nyata:



Gambar 3.3. Skema Pencahayaan Dunia Nyata
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep Visual

Penulis akan mengambil referensi film serta *game* yang memiliki konsep serupa dengan film animasinya, yaitu adanya dunia *game* / dimensi lain dan juga dunia nyata. Referensi film dan *game* yang didapatkan akan disesuaikan dengan teori warna dan juga emosi yang telah penulis dapatkan sebelumnya. Kemudian, penulis akan menganalisis mengenai pemilihan *color palette*-nya yang ada pada referensi tersebut. Untuk pengambilan *color palette*, penulis menggunakan *website* 'TinEye Lab Color Extraction' (<https://labs.tineye.com/color/>) agar lebih akurat. Sesuai

dengan batasan masalah yang akan dibahas penulis, maka penulis akan membahas suasana menegangkan pada:

3.3.1. Dunia Game

Pada *shot* ini menceritakan bahwa tokoh Ben yang menggunakan avatar *game* bernama Haley Wang, sedang berhadapan dengan tokoh antagonis, yaitu *Zombie Giant* yang sangat kuat. Tokoh Haley Wang sendiri memiliki misi untuk membunuh para *zombie* yang ada di ruang laboratorium. Sebelumnya, Haley Wang telah gagal berkali-kali, namun tetap mencoba dan berhasil mengalahkan *zombie* lainnya. Pada *shot* ini, *Zombie Giant* digambarkan sangat kuat dibandingkan dengan *zombie-zombie* sebelumnya. Suasana menegangkan pada *shot* ini dapat ditunjukkan melalui *Zombie Giant* yang marah dan mencoba membunuh Haley Wang, serta Haley Wang yang takut melihat *Zombie Giant*.



Gambar 3.4. Storyboard Scene 19 Shot 3
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3.2. Dunia Nyata

Pada *shot* ini menceritakan bahwa tokoh Ben yang sedang bermain *game* di dalam kamarnya pada malam hari. Walaupun Ben bermain *game* secara ‘tidak sadar’, namun menurut Franzini (seperti yang dikutip oleh Occhionero, 2004), aktivasi otak berkaitan dengan proses mental sehingga segala proses tetap berjalan secara parallel. Selain itu, ada juga menurut Red Oak Recovery (2018) yang mengatakan bahwa mental berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan pikiran dan otak. Berbeda dengan mental, emosi berkaitan dengan perasaan. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lainnya sehingga harus berjalan dengan baik. Jika mental tidak diikutsertakan, maka emosi menjadi liar, sedangkan jika hanya berfokus pada emosi, maka dapat menimbulkan disorientasi mental seseorang yang sulit untuk berfungsi secara normal. Selain itu, adanya suasana tegang didukung juga dengan adanya ibu Ben, yaitu Yanti yang sedang berdiri di samping Ben. Ibunya akan memarahi Ben karena Ben lupa untuk menjemputnya di bandara. Oleh karena itu, suasana yang tegang akan dirasakan juga oleh tokoh Ben pada dunia nyata.



Gambar 3.5. Storyboard *Scene 20 Shot 1*

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.4. Studi Referensi

Penulis mempelajari penggunaan warna pada beberapa referensi film *live-action*, animasi, dan juga *game* yang akan berkaitan dengan batasan masalah penulis melalui teori-teori yang telah didapatkan. Referensi film yang diambil pun sama-sama memiliki konsep yang serupa dengan film animasi penulis. Hal ini bertujuan agar penulis dapat menggunakan ‘strategi’ pemilihan warna untuk dua dunia yang berbeda dalam cerita film animasinya.

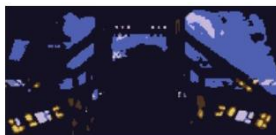


3.4.1. Suasana Menegangkan pada Dunia *Game*

Berikut adalah referensi suasana menegangkan serta emosi *fear* atau ketakutan dalam beberapa film, sebagai berikut:

1. Black Mirror S4 - USS Callister (Haynes, 2017)

“Black Mirror S4” merupakan sebuah TV series yang bergenre Sci-Fi dan memiliki tema tentang teknologi. “USS Callister” (Haynes, 2017) merupakan salah satu episode dari “Black Mirror S4” tersebut. Pada episode ini menceritakan tentang tokoh Robert yang merupakan seorang *programmer* dan juga pendiri *game* ternama. Namun, dalam kehidupan nyatanya, Robert kurang dihargai oleh orang-orang sekitarnya. Hal ini membuat dirinya menjadi hobi bermain *game* karena di dalam *game* tersebut orang-orang pada dunia nyatanya menjadi ‘tunduk’ dengannya.

Tabel 3.2. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia *Game* ‘USS Callister’

No	Gambar dan Color Palette																																	
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div></div><div>Source image</div><div></div></div><div><div>Proportional palette</div><div></div></div><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#151125</td><td>77.1 %</td><td>Valhalla (Blue)</td></tr><tr><td>#4e5fb2</td><td>17.1 %</td><td>Rich Blue (Blue)</td></tr><tr><td>#c6b9da</td><td>1.7 %</td><td>Melrose (Violet)</td></tr><tr><td>#4d3226</td><td>1.1 %</td><td>Morocco Brown (Brown)</td></tr><tr><td>#6c74a7</td><td>0.8 %</td><td>Wild Blue Yonder (Blue)</td></tr><tr><td>#553a13</td><td>0.8 %</td><td>Dark Brown (Brown)</td></tr><tr><td>#e6c963</td><td>0.4 %</td><td>Golden Sand (Yellow)</td></tr><tr><td>#916a34</td><td>0.4 %</td><td>Hot Curry (Brown)</td></tr><tr><td>#bfa052</td><td>0.3 %</td><td>Laser (Brown)</td></tr><tr><td>#b5b1f6</td><td>0.3 %</td><td>Portage (Blue)</td></tr></tbody></table></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#151125	77.1 %	Valhalla (Blue)	#4e5fb2	17.1 %	Rich Blue (Blue)	#c6b9da	1.7 %	Melrose (Violet)	#4d3226	1.1 %	Morocco Brown (Brown)	#6c74a7	0.8 %	Wild Blue Yonder (Blue)	#553a13	0.8 %	Dark Brown (Brown)	#e6c963	0.4 %	Golden Sand (Yellow)	#916a34	0.4 %	Hot Curry (Brown)	#bfa052	0.3 %	Laser (Brown)	#b5b1f6	0.3 %	Portage (Blue)
Hex color	Area	Closest color name																																
#151125	77.1 %	Valhalla (Blue)																																
#4e5fb2	17.1 %	Rich Blue (Blue)																																
#c6b9da	1.7 %	Melrose (Violet)																																
#4d3226	1.1 %	Morocco Brown (Brown)																																
#6c74a7	0.8 %	Wild Blue Yonder (Blue)																																
#553a13	0.8 %	Dark Brown (Brown)																																
#e6c963	0.4 %	Golden Sand (Yellow)																																
#916a34	0.4 %	Hot Curry (Brown)																																
#bfa052	0.3 %	Laser (Brown)																																
#b5b1f6	0.3 %	Portage (Blue)																																

Pada *shot* ini diceritakan bahwa tokoh Robert sedang berusaha mengejar pesawatnya yang dibajak oleh tokoh Cole, Walton, dan yang lainnya. Penggunaan warna yang dominan digunakan adalah warna biru-violet yang terdapat pada langit luar angkasa serta warna *yellow-orange* (baik *desaturated* dan *saturated color*) yang ada pada properti (seperti, tombol-tombol) dalam pesawat.




Penggunaan skema warna pada *shot* ini sendiri menggunakan *complementary color*. Skema *complementary color* menggunakan dua warna yang bertolak belakang dan kontras yang bertujuan untuk menggambarkan konflik dan suasana menegangkan dalam film (StudioBinder, 2016). Warna biru pada *shot* ini berfungsi untuk menunjukkan makna suasana yang tenang (Cerrato, 2012). Sedangkan warna oranye yang digunakan, dapat memberikan dorongan perasaan gelisah (Mayer & Bhikha, 2014b). Hal ini dapat mendukung dan mendorong emosi tokoh Robert yang merasa panik serta takut ketika tokoh Cole dan yang lainnya berhasil meloloskan diri. Dengan begitu, penggunaan skema warna ini dapat mendukung suasana yang menegangkan.

2. Black Mirror S5 - Striking Vipers (Harris, 2019)

TV series “Black Mirror S5” masih sama dengan *season* sebelumnya di mana genre dan tema yang diangkat adalah Sci-Fi dan juga teknologi. “Striking Vipers” (Harris, 2019) merupakan episode pertama dari “Black Mirror S5”. Pada episode ini diceritakan bahwa tokoh Danny dan Karl yang merupakan seorang sahabat suka bermain *fighting game* bersama. Ketika mereka semakin dewasa, teknologi pada *game* pun semakin canggih. Mereka seakan-akan bisa masuk ke

dalam dunia *game* dan bermain bersama. Namun, *game* ini membuat kebersamaan mereka semakin lama semakin ‘mengganggu’ kehidupan nyata mereka.

Tabel 3.3. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia *Game* ‘Striking Vipers’

No 1	<div><h2>Gambar dan Color Palette</h2><div><h3>Extracted color palette</h3><div><div><p>Color map regions</p><p>Source image</p><p>Lihat? Blok yang bagus.</p></div><div><p>Proportional palette</p><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#1c2a27</td><td>30.4 %</td><td>Racing Green (Green)</td></tr><tr><td>#7d6f5c</td><td>20.8 %</td><td>Stonewall (Grey)</td></tr><tr><td>#d6ab92</td><td>15.7 %</td><td>Rodeo Dust (Brown)</td></tr><tr><td>#dd4c23</td><td>13.3 %</td><td>Harley Davidson Orange (Orange)</td></tr><tr><td>#be4833</td><td>8.1 %</td><td>Grenadier (Red)</td></tr><tr><td>#6e3830</td><td>5.0 %</td><td>Mocha (Brown)</td></tr><tr><td>#bb9e55</td><td>2.9 %</td><td>Laser (Brown)</td></tr><tr><td>#334b2c</td><td>1.7 %</td><td>Palm Leaf (Green)</td></tr><tr><td>#867b4a</td><td>1.6 %</td><td>Himalaya (Green)</td></tr><tr><td>#db8c7a</td><td>0.4 %</td><td>My Pink (Pink)</td></tr></tbody></table></div></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#1c2a27	30.4 %	Racing Green (Green)	#7d6f5c	20.8 %	Stonewall (Grey)	#d6ab92	15.7 %	Rodeo Dust (Brown)	#dd4c23	13.3 %	Harley Davidson Orange (Orange)	#be4833	8.1 %	Grenadier (Red)	#6e3830	5.0 %	Mocha (Brown)	#bb9e55	2.9 %	Laser (Brown)	#334b2c	1.7 %	Palm Leaf (Green)	#867b4a	1.6 %	Himalaya (Green)	#db8c7a	0.4 %	My Pink (Pink)
Hex color	Area	Closest color name																																
#1c2a27	30.4 %	Racing Green (Green)																																
#7d6f5c	20.8 %	Stonewall (Grey)																																
#d6ab92	15.7 %	Rodeo Dust (Brown)																																
#dd4c23	13.3 %	Harley Davidson Orange (Orange)																																
#be4833	8.1 %	Grenadier (Red)																																
#6e3830	5.0 %	Mocha (Brown)																																
#bb9e55	2.9 %	Laser (Brown)																																
#334b2c	1.7 %	Palm Leaf (Green)																																
#867b4a	1.6 %	Himalaya (Green)																																
#db8c7a	0.4 %	My Pink (Pink)																																




Pada *shot* ini, terlihat tokoh Lance (Danny) sedang bertahan dari serangan tokoh Roxette (Karl). Warna yang digunakan adalah warna hitam pada kostum tokoh Lance, serta warna merah dan juga hijau pada *environment*. Selain itu, warna merah juga terdapat pada kostum tokoh Roxette. Menurut StudioBinder (2016), adanya penggunaan warna yang berulang-ulang, seperti merah pada kostum tokoh Roxette dan hitam pada kostum tokoh Lance, dapat membuat tokoh tersebut menjadi ikonik dan diingat orang-orang dengan baik.

Dari hal tersebut, maka penggunaan skema warna pada *shot* ini dominan menggunakan *complementary color*, yaitu warna merah dan hijau. Kedua warna yang bertolak belakang ini digunakan untuk menunjukkan ketegangan antara dua tokoh yang sedang bertanding. Warna merah sendiri bertujuan agar menunjukkan kesan gairah dan kekuatan (StudioBinder, 2016). Oleh karena itu, penggunaan warna merah dapat mendukung emosi tokoh Lance yang berusaha bertahan karena takut kalah dari tokoh Roxette yang punya kekuatan lebih darinya. Berbeda dengan warna merah, warna hijau berguna untuk menggambarkan suasana sekitar yang menenangkan (Mayer & Bhikha, 2014b).

3. Maniac (Fukunaga, 2018)

“Maniac” (Fukunaga, 2018) merupakan TV series yang bergenre Sci-Fi, komedi, dan juga fantasi. TV series ini bercerita bahwa tokoh Annie dan Owen yang ingin sembuh dari penyakit mentalnya dengan mengikuti program percobaan sains yang sedang diadakan di daerah mereka. Mereka yang mengikuti program ini, akan diminta memakan tiga buah pil yang akan membuat mereka masuk ke dalam ‘dunia’ mereka sendiri dan menyelesaikan misi yang diberikan.

Tabel 3.4. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dimensi Lain ‘Maniac’

No	Gambar dan Color Palette																					
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div></div><div><div>Source image</div><div></div></div></div><div><div>Proportional palette</div><div></div><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#251713</td><td>85.4 %</td><td>Wood Bark (Brown)</td></tr><tr><td>#000000</td><td>10.9 %</td><td>Black (Black)</td></tr><tr><td>#787676</td><td>2.0 %</td><td>Grey (Grey)</td></tr><tr><td>#47171e</td><td>0.9 %</td><td>Bordeaux (Red)</td></tr><tr><td>#5f471b</td><td>0.5 %</td><td>Horses Neck (Brown)</td></tr><tr><td>#444720</td><td>0.3 %</td><td>Bronzestone (Green)</td></tr></tbody></table></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#251713	85.4 %	Wood Bark (Brown)	#000000	10.9 %	Black (Black)	#787676	2.0 %	Grey (Grey)	#47171e	0.9 %	Bordeaux (Red)	#5f471b	0.5 %	Horses Neck (Brown)	#444720	0.3 %	Bronzestone (Green)
Hex color	Area	Closest color name																				
#251713	85.4 %	Wood Bark (Brown)																				
#000000	10.9 %	Black (Black)																				
#787676	2.0 %	Grey (Grey)																				
#47171e	0.9 %	Bordeaux (Red)																				
#5f471b	0.5 %	Horses Neck (Brown)																				
#444720	0.3 %	Bronzestone (Green)																				

Pada *shot* ini, diceritakan bahwa tokoh Annie, yang merupakan seorang agen rahasia, berusaha menyelamatkan tokoh Owen yang akan ditangkap oleh para penjaga. Annie juga memiliki misi untuk bertemu dengan adiknya di tempat kecelakaan mobil adiknya dengan tujuan ‘berdamai’ dengan dirinya sendiri. Di tengah menjalani misinya tersebut, Annie harus bertahan hidup dari tembakan tokoh lain yang mencoba menghentikannya. Terlihat Annie dan Owen yang sedang berhati-hati dan menghindari dari tembakan tokoh lain.

Penggunaan warna yang digunakan adalah ada lima warna. Warna-warna tersebut di antaranya, warna coklat, hitam, abu-abu, merah, dan juga hijau. Warna merah terdapat pada tokoh Annie sedangkan warna hitam dan abu-abu berada pada

































tokoh Owen. Selain itu, warna hijau dan coklat terdapat pada *environment* sekitar tokoh.

Dari pemilihan warna tersebut, suasana yang tegang dapat digambarkan dengan baik. Skema warna yang digunakan pada referensi film ini sendiri adalah skema *complementary color*, yaitu merah dan hijau. Warna hijau di sini berguna untuk menunjukkan kesan ‘kegelapan’ (StudioBinder, 2016). Berbeda dengan warna hijau, warna merah di sini berguna untuk menggambarkan kesan ‘kekuatan’ yang ada pada tokoh Annie sendiri (Zelanski, 2010). Selain itu, ada juga penggunaan warna coklat yang dapat mendukung kesan keseriusan adegan (Cerrato, 2012).

4. Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale (Ito, 2017)

“Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale” (Ito, 2017) merupakan film animasi Jepang bergenre misteri, fantasi, dan Sci-Fi. Film ini bercerita mengenai adanya dunia *game* baru yang diminati oleh banyak orang. Namun, para pemain *game* tersebut yang kalah dari para monster akan kehilangan ingatannya. Hal ini membuat tokoh Kirito berusaha untuk menghentikan para monster agar orang-orang pada dunia nyata tidak dalam bahaya lagi.

Tabel 3.5. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia *Game*
‘Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale’

No	Gambar dan Color Palette																																												
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div></div><div>Source image</div><div></div></div><div><table><tr><th>Proportional palette</th><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr><tr><td></td><td>#332625</td><td>39.8 %</td><td>Wood Bark (Brown)</td></tr><tr><td></td><td>#98675d</td><td>23.5 %</td><td>Dark Chestnut (Brown)</td></tr><tr><td></td><td>#e9d1c2</td><td>21.1 %</td><td>Bizarre (Brown)</td></tr><tr><td></td><td>#545a40</td><td>6.2 %</td><td>Lunar Green (Green)</td></tr><tr><td></td><td>#750526</td><td>2.6 %</td><td>Antique Ruby (Red)</td></tr><tr><td></td><td>#ab935d</td><td>2.1 %</td><td>Teak (Brown)</td></tr><tr><td></td><td>#f1e4bb</td><td>1.7 %</td><td>Half Colonial White (Brown)</td></tr><tr><td></td><td>#7e6f71</td><td>1.7 %</td><td>Empress (Grey)</td></tr><tr><td></td><td>#e6aa8d</td><td>0.8 %</td><td>Mandys Pink (Pink)</td></tr><tr><td></td><td>#a10034</td><td>0.5 %</td><td>Old Rose (Red)</td></tr></table></div></div></div>	Proportional palette	Hex color	Area	Closest color name		#332625	39.8 %	Wood Bark (Brown)		#98675d	23.5 %	Dark Chestnut (Brown)		#e9d1c2	21.1 %	Bizarre (Brown)		#545a40	6.2 %	Lunar Green (Green)		#750526	2.6 %	Antique Ruby (Red)		#ab935d	2.1 %	Teak (Brown)		#f1e4bb	1.7 %	Half Colonial White (Brown)		#7e6f71	1.7 %	Empress (Grey)		#e6aa8d	0.8 %	Mandys Pink (Pink)		#a10034	0.5 %	Old Rose (Red)
Proportional palette	Hex color	Area	Closest color name																																										
	#332625	39.8 %	Wood Bark (Brown)																																										
	#98675d	23.5 %	Dark Chestnut (Brown)																																										
	#e9d1c2	21.1 %	Bizarre (Brown)																																										
	#545a40	6.2 %	Lunar Green (Green)																																										
	#750526	2.6 %	Antique Ruby (Red)																																										
	#ab935d	2.1 %	Teak (Brown)																																										
	#f1e4bb	1.7 %	Half Colonial White (Brown)																																										
	#7e6f71	1.7 %	Empress (Grey)																																										
	#e6aa8d	0.8 %	Mandys Pink (Pink)																																										
	#a10034	0.5 %	Old Rose (Red)																																										

Pada *shot* ini menceritakan di mana tokoh Kirito baru saja menghampiri dan melihat monster *boss* yang harus ia kalahkan. Dari *color palette* yang ditunjukkan pada tabel di atas, warna yang digunakan adalah warna cokelat, abu-abu, hijau, dan juga merah. Namun, penggunaan warna cokelat dan juga abu-abu yang terdapat pada tokoh dan juga *environment* sekitar masih merupakan bagian dari warna merah. Penggunaan warna merah sendiri lebih dominan ada pada tokoh monster *boss*. Hal ini berbeda dengan warna hijau di mana warna hijau terdapat pada *bubble* yang melindungi tokoh Kirito.

Seperti teori yang didapatkan penulis, yaitu menurut Ekman (2003), *fear* memiliki kaitan dengan *surprise*. Emosi *fear* sendiri memiliki tingkatan yang

tergantung pada ancaman yang datang. Biasanya ancaman langsung akan mengakibatkan tindakan terdiam atau berlari. Terdapat pernyataan lain dari Plutchick (seperti yang dikutip oleh Karimova, 2017), yang menunjukkan *Wheel of Emotion* di mana terdapat gabungan emosi *fear* dan *surprise* yang menghasilkan *awe* atau takjub. Emosi inilah yang dirasakan tokoh Kirito saat pertama kali melihat monster *boss*.


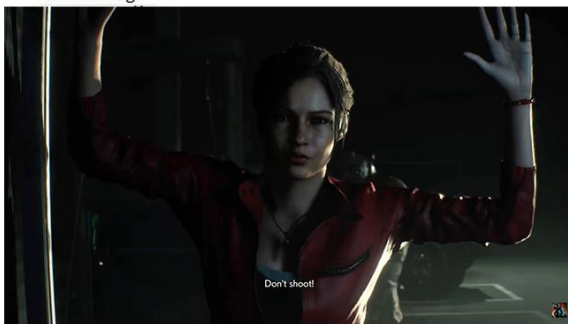

Hal ini pun dapat membuat suasana menjadi lebih tegang. Untuk dapat lebih mendorong suasana tersebut, penggunaan warna hijau dan merah yang merupakan *complementary color* digunakan juga pada *shot* ini. Warna merah di sini dapat menunjukkan kekuatan yang dimiliki oleh monster *boss* (Zelanski, 2010). Berbeda dengan warna merah, warna hijau dapat memberikan simbol keselamatan tokoh Kirito (Cerrato, 2012).

Selain dari film, baik film *live-action* dan animasi, penulis juga mengambil referensi dari *game*. *Game* yang digunakan sebagai referensi adalah *Game* “Resident Evil 2” (Kadoi & Anpo, 2019) serta “The Persistence” (Moore, 2018). Kedua *game* tersebut memiliki genre *survival-horror*. Penulis memilih kedua *game* ini dikarenakan kedua *game* tersebut memiliki kesamaan dengan konsep film animasi penulis sendiri. Berikut adalah gambar *shot* dan juga *color palette* yang didapatkan penulis dari kedua *game* tersebut:

5. Resident Evil 2 (Kadoi & Anpo, 2019)

“Resident Evil 2” (Kadoi & Anpo, 2019) merupakan video *game* yang bergenre *survival-horror* di mana mengharuskan para pemain *game* ini untuk menyelamatkan diri mereka dari para *zombie* yang sudah ‘menguasai’ kota.

Tabel 3.6. *Color Palette* Suasana Menegangkan Game ‘Resident Evil 2’

No	Gambar dan Color Palette																					
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div><div>Source image</div></div></div><div><div>Proportional palette</div></div><div><table><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr><tr><td>#0d0d0d</td><td>85.5 %</td><td>Black (Black)</td></tr><tr><td>#464a45</td><td>10.7 %</td><td>Armadillo (Grey)</td></tr><tr><td>#351f21</td><td>1.5 %</td><td>Aubergine (Brown)</td></tr><tr><td>#807a68</td><td>1.3 %</td><td>Arrowtown (Grey)</td></tr><tr><td>#a2a89b</td><td>0.7 %</td><td>Star Dust (Grey)</td></tr><tr><td>#e4ddc3</td><td>0.4 %</td><td>Wheatfield (Grey)</td></tr></table></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#0d0d0d	85.5 %	Black (Black)	#464a45	10.7 %	Armadillo (Grey)	#351f21	1.5 %	Aubergine (Brown)	#807a68	1.3 %	Arrowtown (Grey)	#a2a89b	0.7 %	Star Dust (Grey)	#e4ddc3	0.4 %	Wheatfield (Grey)
Hex color	Area	Closest color name																				
#0d0d0d	85.5 %	Black (Black)																				
#464a45	10.7 %	Armadillo (Grey)																				
#351f21	1.5 %	Aubergine (Brown)																				
#807a68	1.3 %	Arrowtown (Grey)																				
#a2a89b	0.7 %	Star Dust (Grey)																				
#e4ddc3	0.4 %	Wheatfield (Grey)																				

Dalam *shot* ini, tokoh Claire merasa terancam karena di belakangnya terdapat *zombie* dan di depannya terdapat tokoh lain (pemain *game*) yang sedang menodongkan pistol ke arahnya. Penggunaan warna pada *environment* dan tokoh *zombie* sendiri dominan berwarna hijau (*desaturated*), sedangkan tokoh manusianya sendiri menggunakan warna yang kontras dengan warna *environment*-nya, seperti tokoh Claire yang menggunakan baju merah (*desaturated*). Kedua warna ini menghasilkan skema warna *complementary color* yang dapat mendukung suasana menegangkan (StudioBinder, 2016).




Selain itu, ada juga menurut Stewart (2017), warna dalam video *games*, seperti warna hijau memiliki makna *sickness* atau penyakit sedangkan warna merah memiliki makna dan emosi kemarahan. Selain itu, karena penggunaan warna hijau

yang *desaturated*, memunculkan adanya warna abu-abu yang dapat memberikan kesan ‘tidak bernyawa’ (Cerrato, 2012). Kemudian, adanya pemilihan warna yang berulang dapat membuat hal terkait menjadi ikonik, sama halnya dengan tokoh Claire dengan baju merahnya tersebut (StudioBinder, 2016).

6. The Persistence (Moore, 2018)

Sama dengan *game* sebelumnya, *Game* “The Persistence” (Moore, 2018) yang mempunyai genre *survival-horror* ini hadir dengan *environment indoor* atau berada dalam sebuah ruangan. Pemain *game* ini juga harus berhati-hati dengan keberadaan para *zombie* yang bisa menyerang mereka kapan pun.

Tabel 3.7. *Color Palette* Suasana Menegangkan *Game* ‘The Persistence’

No	Gambar dan Color Palette																																	
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div></div><div><div>Source image</div><div></div></div></div><div><div><div>Proportional palette</div><div></div></div><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#1a0300</td><td>81.0 %</td><td>Seal Brown (Black)</td></tr><tr><td>#5b5658</td><td>5.2 %</td><td>Mortar (Grey)</td></tr><tr><td>#822e13</td><td>3.7 %</td><td>Rock Spray (Brown)</td></tr><tr><td>#c55929</td><td>2.5 %</td><td>Chilean Fire (Orange)</td></tr><tr><td>#5a1808</td><td>2.5 %</td><td>Pueblo (Brown)</td></tr><tr><td>#410e09</td><td>1.6 %</td><td>Red Oxide (Brown)</td></tr><tr><td>#bceff2</td><td>1.2 %</td><td>Powder Blue (Blue)</td></tr><tr><td>#ededeb</td><td>0.9 %</td><td>White Smoke (White)</td></tr><tr><td>#a7a3a2</td><td>0.7 %</td><td>Dark Gray (Grey)</td></tr><tr><td>#95b5bd</td><td>0.6 %</td><td>Botticelli (Blue)</td></tr></tbody></table></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#1a0300	81.0 %	Seal Brown (Black)	#5b5658	5.2 %	Mortar (Grey)	#822e13	3.7 %	Rock Spray (Brown)	#c55929	2.5 %	Chilean Fire (Orange)	#5a1808	2.5 %	Pueblo (Brown)	#410e09	1.6 %	Red Oxide (Brown)	#bceff2	1.2 %	Powder Blue (Blue)	#ededeb	0.9 %	White Smoke (White)	#a7a3a2	0.7 %	Dark Gray (Grey)	#95b5bd	0.6 %	Botticelli (Blue)
Hex color	Area	Closest color name																																
#1a0300	81.0 %	Seal Brown (Black)																																
#5b5658	5.2 %	Mortar (Grey)																																
#822e13	3.7 %	Rock Spray (Brown)																																
#c55929	2.5 %	Chilean Fire (Orange)																																
#5a1808	2.5 %	Pueblo (Brown)																																
#410e09	1.6 %	Red Oxide (Brown)																																
#bceff2	1.2 %	Powder Blue (Blue)																																
#ededeb	0.9 %	White Smoke (White)																																
#a7a3a2	0.7 %	Dark Gray (Grey)																																
#95b5bd	0.6 %	Botticelli (Blue)																																

Pada *shot* ini, pemain *game* yang terkena serangan *zombie*, akan mengalami penurunan ‘darah’ dan menyebabkan layar mereka menunjukkan warna merah secara dominan. Hal ini mengakibatkan warna pada tokoh *zombie* pun menjadi warna merah. Penggunaan warna biru, putih, dan abu hanya merupakan bagian dari *properti* pemain *game* yang menunjukkan bar darah mereka.




Penggunaan warna merah yang digunakan tersebut termasuk ke dalam *monochromatic color*. Warna merah sendiri dapat memberikan makna bahwa pemain *game* berada dalam bahaya (StudioBinder, 2016). Selain itu, ada juga menurut Stewart (2017) yang mengatakan bahwa penggunaan *warm color* dalam *game* berkaitan juga dengan agresi dan pemberitahuan ‘sinyal’ mengenai waktu untuk mulainya ‘perang’.

3.4.2. Suasana Menegangkan pada Dunia Nyata

Terdapat beberapa referensi film yang menunjukkan suasana menegangkan pada dunia nyata yang dapat dijadikan referensi pada *shot* ini, seperti:

1. Black Mirror S4 - USS Callister (Haynes, 2017)

Tabel 3.8. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia Nyata ‘USS Callister’

No	Gambar dan Color Palette																					
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div><div>Source image</div><div></div></div></div><div><div>Proportional palette</div><div></div><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#111b1d</td><td>40.1 %</td><td>Black Pearl (Black)</td></tr><tr><td>#67646d</td><td>28.9 %</td><td>Dolphin (Grey)</td></tr><tr><td>#000000</td><td>22.3 %</td><td>Black (Black)</td></tr><tr><td>#6d635f</td><td>7.2 %</td><td>Dorado (Brown)</td></tr><tr><td>#726143</td><td>1.3 %</td><td>Shadow (Green)</td></tr><tr><td>#b19d7b</td><td>0.2 %</td><td>Pavlova (Brown)</td></tr></tbody></table></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#111b1d	40.1 %	Black Pearl (Black)	#67646d	28.9 %	Dolphin (Grey)	#000000	22.3 %	Black (Black)	#6d635f	7.2 %	Dorado (Brown)	#726143	1.3 %	Shadow (Green)	#b19d7b	0.2 %	Pavlova (Brown)
Hex color	Area	Closest color name																				
#111b1d	40.1 %	Black Pearl (Black)																				
#67646d	28.9 %	Dolphin (Grey)																				
#000000	22.3 %	Black (Black)																				
#6d635f	7.2 %	Dorado (Brown)																				
#726143	1.3 %	Shadow (Green)																				
#b19d7b	0.2 %	Pavlova (Brown)																				




Pada *shot* ini diceritakan bahwa tokoh Robert sedang ‘terjebak’ dalam dunia *game* karena pesawatnya tidak bisa mengejar pesawat tokoh Cole dan yang lainnya. Penggunaan warna yang digunakan pada *shot* ini adalah warna hitam, abu-abu, coklat, dan hijau. Namun, warna hitam yang digunakan ternyata merupakan bagian dari warna biru yang *desaturated*. Hal ini juga terjadi pada warna abu-abu yang merupakan bagian dari warna violet serta warna coklat dan hijau (*desaturated*) yang merupakan bagian dari warna *yellow-orange* (*desaturated*). Warna *yellow-orange* dan violet (*desaturated*) diaplikasikan sebagai *lighting* dalam *shot* terkait. Hal ini berbeda dengan warna biru yang digunakan pada *environment* sekitar tokoh.

Dari *color palette* yang digunakan, maka penggunaan skema warna yang digunakan pada referensi film ini adalah *split complementary color*. *Split complementary color* memiliki kegunaan yang sama dengan *complementary color*, yaitu dapat menggambarkan konflik dan ketegangan. Namun, karena adanya tiga warna yang dominan pada *split complementary*, maka konflik dan ketegangan tersebut tidak terlalu kuat jika dibandingkan dengan *complementary color* (Cerrato, 2012).

Warna *yellow-orange*, biru, dan violet (*desaturated*) yang diaplikasikan dalam *shot* terkait dapat memberikan makna yang ingin disampaikan. Warna *yellow-orange* pada *shot* ini dapat memberikan kesan *insecurity* sedangkan warna biru dapat mendukung suasana yang terisolasi dan juga dingin (StudioBinder, 2016). Selain itu, warna violet dapat mendukung suasana yang suram (Cerrato, 2012). Kemudian, ada juga penggunaan dari ketiga warna tersebut yang *desaturated* menghasilkan adanya warna abu-abu mendekati hitam. Warna ini dapat mencerminkan rasa ketidakpedulian dan 'tidak bernyawa' bahkan kematian (Cerrato, 2012). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggambaran suasana yang ingin disampaikan pada *shot* ini adalah suasana menegangkan ketika tokoh Robert yang pikirannya berfokus pada dunia *game* dan juga adanya suasana yang suram pada dunia nyata karena Robert telah melupakan kehidupannya.

2. Black Mirror S5 – Striking Vipers (Harris, 2019)

Tabel 3.9. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia Nyata ‘Striking Vipers’

No	Gambar dan Color Palette																											
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div></div><div>Source image</div><div></div></div><div><div>Proportional palette</div><div></div><div><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#151411</td><td>47.0 %</td><td>Black (Black)</td></tr><tr><td>#3e2d23</td><td>33.3 %</td><td>Bistre (Brown)</td></tr><tr><td>#8f6b5c</td><td>6.5 %</td><td>Beaver (Brown)</td></tr><tr><td>#b48466</td><td>6.4 %</td><td>Medium Wood (Brown)</td></tr><tr><td>#665149</td><td>6.1 %</td><td>Congo Brown (Brown)</td></tr><tr><td>#91572c</td><td>0.4 %</td><td>Russet (Brown)</td></tr><tr><td>#8296ae</td><td>0.2 %</td><td>Rock Blue (Blue)</td></tr><tr><td>#1c2a53</td><td>0.1 %</td><td>Paua (Blue)</td></tr></tbody></table></div></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#151411	47.0 %	Black (Black)	#3e2d23	33.3 %	Bistre (Brown)	#8f6b5c	6.5 %	Beaver (Brown)	#b48466	6.4 %	Medium Wood (Brown)	#665149	6.1 %	Congo Brown (Brown)	#91572c	0.4 %	Russet (Brown)	#8296ae	0.2 %	Rock Blue (Blue)	#1c2a53	0.1 %	Paua (Blue)
Hex color	Area	Closest color name																										
#151411	47.0 %	Black (Black)																										
#3e2d23	33.3 %	Bistre (Brown)																										
#8f6b5c	6.5 %	Beaver (Brown)																										
#b48466	6.4 %	Medium Wood (Brown)																										
#665149	6.1 %	Congo Brown (Brown)																										
#91572c	0.4 %	Russet (Brown)																										
#8296ae	0.2 %	Rock Blue (Blue)																										
#1c2a53	0.1 %	Paua (Blue)																										

Dalam *shot* ini, tokoh Danny bermain *game* bersama tokoh Karl untuk pertama kalinya. Warna yang digunakan pada *shot* ini adalah warna cokelat yang terdapat pada tokoh serta *environment*. Namun, warna cokelat di sini masih merupakan bagian dari warna oranye. Kemudian, adanya penggunaan warna biru pada tembok dan juga cahaya dari *stick game* yang dipegang oleh Danny.

Oleh karena itu, skema warna yang digunakan pada referensi film ini adalah *complementary color*. Warna oranye sendiri dapat mendukung suasana yang ‘hangat’ dan bahagia sedangkan warna biru dapat mendukung suasana yang dingin dan terisolasi (StudioBinder, 2016). Penggunaan warna oranye yang *desaturated*




menghasilkan warna coklat di mana dapat memberikan kesan suasana sekitar yang membosankan (Cerrato, 2012).

3. Maniac (Fukunaga, 2018)

Tabel 3.10. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia Nyata ‘Maniac’

No	Gambar dan Color Palette												
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div></div><div>Source image</div><div></div></div><div><div><div>Proportional palette</div><div></div></div><table><thead><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr></thead><tbody><tr><td>#161a15</td><td>54.2 %</td><td>Black Bean (Green)</td></tr><tr><td>#000000</td><td>24.6 %</td><td>Black (Black)</td></tr><tr><td>#4c402e</td><td>21.3 %</td><td>Deep Bronze (Brown)</td></tr></tbody></table></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#161a15	54.2 %	Black Bean (Green)	#000000	24.6 %	Black (Black)	#4c402e	21.3 %	Deep Bronze (Brown)
Hex color	Area	Closest color name											
#161a15	54.2 %	Black Bean (Green)											
#000000	24.6 %	Black (Black)											
#4c402e	21.3 %	Deep Bronze (Brown)											

Tabel 3.11. *Color Palette* Suasana Menegangkan Dunia Nyata ‘Maniac’

No	Gambar dan Color Palette																		
1	<div><div><h3>Extracted color palette</h3><div><div><p>Color map regions</p></div><div><p>Source image</p></div></div><div><div><p>Proportional palette</p></div><table><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr><tr><td>#170d0c</td><td>57.1 %</td><td>Black (Black)</td></tr><tr><td>#451516</td><td>16.5 %</td><td>Burnt Crimson (Red)</td></tr><tr><td>#321213</td><td>15.0 %</td><td>Rustic Red (Brown)</td></tr><tr><td>#601c20</td><td>11.2 %</td><td>Red Oxide (Brown)</td></tr><tr><td>#77273c</td><td>0.1 %</td><td>Claret (Red)</td></tr></table></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#170d0c	57.1 %	Black (Black)	#451516	16.5 %	Burnt Crimson (Red)	#321213	15.0 %	Rustic Red (Brown)	#601c20	11.2 %	Red Oxide (Brown)	#77273c	0.1 %	Claret (Red)
Hex color	Area	Closest color name																	
#170d0c	57.1 %	Black (Black)																	
#451516	16.5 %	Burnt Crimson (Red)																	
#321213	15.0 %	Rustic Red (Brown)																	
#601c20	11.2 %	Red Oxide (Brown)																	
#77273c	0.1 %	Claret (Red)																	




Pada *shot* pertama, diceritakan bahwa tokoh Annie sedang melakukan misinya pada dimensi lain, namun terdapat masalah pada dunia nyatanya, di mana teknologi yang sedang ia gunakan mengalami kerusakan. Penggunaan warna pada *shot* satu ini adalah warna hijau dan cokelat yang ada pada tokoh sedangkan warna hitam yang ada pada *environment* sekitar tokoh. Namun, penggunaan warna hitam di sini masih merupakan bagian dari warna hijau (*desaturated*) sendiri. Hal ini terjadi juga dengan adanya warna cokelat yang ternyata masih merupakan bagian dari warna kuning (*desaturated*). Berbeda dengan *shot* satu, *shot* dua lebih menggunakan warna merah secara dominan, baik pada tokoh dan juga *environment*-nya.

Dari *color palette* yang digunakan tersebut, maka penggunaan skema warna pada *shot* satu adalah *analogous color* dengan penggunaan warna hijau ke kuning (*desaturated*). Warna hijau-kuning sendiri dapat membangun suasana kegelapan dan kesan *sickness* (StudioBinder, 2016). Selain itu, efek dari *desaturated* kedua warna tersebut menghasilkan warna abu-abu yang dapat mendukung suasana tertekan dan tidak ‘bernyawa’ (Cerrato, 2012).

Berbeda dengan *shot* satu, *shot* dua menggunakan skema *monochromatic color* dengan penggunaan warna merah. *Monochromatic color* sendiri dapat menunjukkan suasana yang menenangkan dan juga elegan (StudioBinder, 2016). Namun, di balik suasana menenangkan tersebut, penggunaan warna merah dapat mendukung suasana dalam bahaya (StudioBinder, 2016).

4. Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale (Ito, 2017)

Tabel 3.12. Color Palette Suasana Menegangkan Dunia Nyata
'Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale'

No	Gambar dan Color Palette															
1	<div><div>Extracted color palette</div><div><div><div>Color map regions</div><div><div>Source image</div></div></div><div><div><div>Proportional palette</div></div><div><table><tr><th>Hex color</th><th>Area</th><th>Closest color name</th></tr><tr><td>#171e29</td><td>80.1 %</td><td>Black Russian (Grey)</td></tr><tr><td>#42656f</td><td>10.6 %</td><td>Bismark (Blue)</td></tr><tr><td>#708c83</td><td>7.3 %</td><td>Granny Smith (Green)</td></tr><tr><td>#2f3a2d</td><td>0.3 %</td><td>Black Forest (Green)</td></tr></table></div></div></div></div>	Hex color	Area	Closest color name	#171e29	80.1 %	Black Russian (Grey)	#42656f	10.6 %	Bismark (Blue)	#708c83	7.3 %	Granny Smith (Green)	#2f3a2d	0.3 %	Black Forest (Green)
Hex color	Area	Closest color name														
#171e29	80.1 %	Black Russian (Grey)														
#42656f	10.6 %	Bismark (Blue)														
#708c83	7.3 %	Granny Smith (Green)														
#2f3a2d	0.3 %	Black Forest (Green)														

Pada *shot* ini ditunjukkan bahwa tokoh Kirito sedang bermain *game* dan berusaha mengalahkan monster *boss*. *Shot* ini juga menceritakan keadaan dunia nyata sedang berada dalam keadaan yang bahaya. Suasana yang menegangkan pada *shot* ini ditunjukkan dengan penggunaan warna abu-abu, biru, dan hijau. Ketiga warna ini sama-sama berada pada tokoh dan juga *environment*-nya sehingga *shot* ini terlihat harmonis. Namun, adanya penggunaan warna abu-abu masih merupakan bagian dari warna biru sendiri (*desaturated*).

Hal ini mengakibatkan penggunaan warna tersebut termasuk ke dalam skema warna *analogous*. Warna biru yang dominan di sini berguna untuk

mendukung suasana dingin dan terisolasi. Hal ini didukung juga dengan penggunaan warna hijau (*desaturated*) yang memberikan kesan kegelapan (StudioBinder, 2016).

3.5. Proses Perancangan

Pada tahap proses perancangan, penulis membagi proses perancangannya menjadi proses perancangan pada suasana menegangkan dalam dunia *game* dan juga dunia nyata. Proses perancangan pun dibuat dan disesuaikan juga dengan referensi yang telah dikumpulkan. Pemilihan perancangan warna yang dirasa tepat, akan dinilai dari teori serta hasil yang mendukung batasan masalah *shot* yang penulis pilih.




3.5.1. Proses Perancangan Suasana Menegangkan pada *Scene 19 Shot 3*

(*Dunia Game*)

Seperti yang telah dijelaskan di Bab Studi Referensi, *shot* ini bercerita bahwa tokoh Haley Wang mengalami konflik dengan tokoh *Zombie Giant* di mana Giant berusaha memukul dan membunuh Haley Wang. Dengan begitu, emosi yang ditunjukkan Haley Wang adalah *fear* atau ketakutan di mana dapat mendukung suasana yang ingin ditunjukkan, yaitu suasana menegangkan.

Salah satu referensi dari film “Black Mirror S4 - USS Callister” (Haynes, 2017), ada yang menggunakan warna biru-violet dan juga *yellow-orange*. Maka, penulis mencoba mengaplikasikannya ke dalam *scene 19 shot 3* dalam film animasinya yang berjudul ‘Back to Life’, seperti:

Tabel 3.13. Proses Perancangan *Complementary Color*
untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Referensi	Color Palette	Proses Perancangan
1			




Warna biru-violet dan *yellow-orange* pada proses perancangan *shot* animasi penulis menggunakan strategi referensi yang ada pada film ‘Black Mirror S4 – USS Callister’ (Haynes, 2017), di mana warna biru-violet diletakkan pada *environment* sekitar tokoh sedangkan warna *yellow-orange* lebih diletakkan pada properti, seperti layar yang ada pada tembok *environment*. Penggunaan kedua warna ini termasuk ke dalam skema *complementary color*, di mana skema ini dapat memberikan ketegangan yang ada (StudioBinder, 2016). Hal ini ditunjukkan juga dari adanya kesan kegelisahan dan juga suasana terisolasi yang ada pada *shot* (Mayer & Bhikha, 2014b). Namun, di sisi lain, terdapat fokus lain yang dominan di mana efek fantasi yang ditimbulkan dari penggunaan warna biru-violet, membuat emosi tokoh *fear* Haley Wang kurang dapat ditunjukkan dengan baik.

Kemudian referensi selanjutnya yang digunakan adalah dari *Game* “The Persistence” (Moore, 2018), di mana penggunaan warna secara keseluruhan dan

dominan merupakan warna merah yang berguna untuk menunjukkan kesan bahaya.







Hasil proses perancangan yang telah diaplikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.14. Proses Perancangan *Monochromatic Color*
untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Referensi	Color Palette	Proses Perancangan
1			

Setelah dari referensi film “Black Mirror S4 - USS Callister” (Haynes, 2017) dan juga *Game* “The Persistence” (Moore, 2018), referensi lain yang digunakan dan diaplikasikan kepada proses perancangan penulis selanjutnya adalah film “Black Mirror S5 - Striking Vipers” (Harris, 2019), “Maniac” (Fukunaga, 2018), dan juga “Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale” (Ito, 2017). Selain itu, ada juga dari *Game* “Resident Evil 2” (Kadoi & Anpo, 2019). Ketiga film dan *game* ini sama-sama menggunakan *complementary color* dengan pemilihan warna merah dan hijau. Kedua warna ini diaplikasikan ke dalam *scene 19 shot 3* film animasi penulis yang mempunyai hasil, seperti:

Tabel 3.15. Proses Perancangan *Complementary Color*
untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Referensi	Skema Warna	Proses Perancangan
1			
2			
3			
4			




Penggunaan kedua warna ini pada proses perancangan mengikuti strategi pada referensi-referensi terkait, yaitu warna merah lebih berfokus pada tokoh utamanya sedangkan warna hijau diletakan pada *environment* sekitar serta tokoh *zombie*-nya sendiri. Kedua warna ini dinilai memiliki kecocokan dengan *shot* yang penulis bahas. Hal ini dikarenakan pada *shot* tersebut, penggunaan kedua warna tersebut dapat menggambarkan suasana menegangkan serta menyampaikan makna yang tepat dan juga baik kepada penonton. Terdapat kesan utama yang ditunjukkan dengan penggunaan warna merah dan hijau, yaitu suasana yang sedang dalam bahaya. Selain itu, kedua warna tersebut dapat menunjukkan dan mendorong emosi *fear* yang tokoh Haley Wang rasakan. Dengan begitu, kedua warna ini dapat mendukung suasana yang menegangkan dalam *shot* ini.

3.5.2. Proses Perancangan Suasana Menegangkan *Scene 20 Shot 1* (Dunia Nyata)

Shot ini menceritakan bahwa tokoh Ben sedang bermain *game* di dalam kamarnya pada malam hari. Emosi tokoh Ben di sini masih sama dengan di dunia *game*-nya, sehingga suasana menegangkan tetap ditampilkan pada *shot* ini. Suasana tegang ini pun didukung dengan adanya ibunya Ben yang berdiri di sampingnya dan hendak memarahi Ben. Penggunaan referensi film yang digunakan pada *shot* ini sama dengan referensi film pada *scene 19 shot 3*.

Penggunaan warna pada referensi film “Black Mirror S4 – USS Callister” (Haynes, 2017) adalah warna violet, *yellow-orange*, dan biru. Ketiga warna tersebut dicoba diaplikasikan ke dalam *scene 20 shot 1* milik penulis, seperti:

Tabel 3.16. Proses Perancangan *Split Complementary Color*
untuk Menunjukkan Suasana yang Menegangkan

No	Referensi	Color Palette	Proses Perancangan
1			

Penggunaan warna *yellow-orange* dan violet pada referensi serta proses perancangan, lebih digunakan sebagai *lighting*. Berbeda dengan warna biru (*desaturated*), warna biru ini digunakan pada kegelapan *environment* kamar tokoh Robert (referensi) dan Ben (proses perancangan). Penggunaan ketiga warna tersebut merupakan skema warna *split complementary* yang dapat mendukung konflik dan ketegangan yang dialami tokoh Ben. Dari penggunaan ketiga warna ini, kesan suasana utama yang timbulkan adalah suasana yang dingin dan terisolasi (StudioBinder, 2016).

Selain itu, ada juga pengaplikasian dari referensi film “Black Mirror S5 – Striking Vipers” (Harris, 2019) yang menggunakan warna oranye dan biru, sebagai berikut:

Tabel 3.17. Proses Perancangan *Complementary Color* untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Referensi	Color Palette	Proses Perancangan
1			

Warna oranye pada proses perancangan ini lebih digunakan sebagai *lighting* dari layar komputer tokoh Ben. Perancangan warna biru sendiri diletakkan pada *environment* kamar Ben yang gelap pada malam hari. Dengan adanya penggunaan *complementary color* ini, kesan ketegangan dan juga kegelisahan yang dihadapi tokoh Ben dapat dirasakan (Mayer & Bhikha, 2014b). Secara keseluruhan, suasana dominan yang ditunjukkan adalah suasana dingin serta terisolasi (StudioBinder, 2016).

Kemudian, penulis juga mencoba mengaplikasikan penggunaan warna yang digunakan pada referensi film “Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale” (Ito, 2017) yang menggunakan warna biru hingga hijau.




Tabel 3.18. Proses Perancangan *Analogous Color*
untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Referensi	Color Palette	Proses Perancangan
1			

Warna yang digunakan pada proses perancangan adalah warna biru, yang ada pada *environment*-nya (sama seperti referensi film) sedangkan penggunaan warna hijau lebih digunakan sebagai efek *lighting* dari layar komputer milik tokoh Ben. Pemilihan warna tersebut termasuk ke dalam skema warna *analogous* yang dapat berfungsi untuk memberikan suasana yang elegan dengan berbagai nuansa warna. Suasana dingin, terisolasi, serta adanya kesan kegelapan dapat dirasakan dengan penggunaan warna terkait (StudioBinder, 2016).


Berbeda dengan referensi film yang telah dijelaskan penulis, referensi film “Maniac” (Fukunaga, 2018), menggunakan dua skema warna yang berbeda untuk satu *shot*. Kedua skema warna itu pun dicoba juga dieksekusi pada film animasi penulis, sebagai berikut:

Tabel 3.19. Proses Perancangan *Analogous Color*
untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Referensi	Color Palette	Proses Perancangan
1			

Berbeda dengan penggunaan warna hijau hingga kuning, berikut adalah proses perancangan yang menggunakan warna merah secara dominan:

Tabel 3.20. Proses Perancangan *Monochromatic Color*
untuk Menunjukkan Suasana Menegangkan

No	Gambar	Skema Warna	Proses Perancangan
1			

Dari proses perancangan yang telah dilakukan penulis, penulis memilih referensi film “Maniac” (Fukunaga. 2018), untuk dijadikan referensi penggambaran suasana menegangkan pada dunia nyata untuk hasil final film animasinya. Hal ini

dikarenakan dengan penggunaan warna *analogous* hijau hingga kuning, suasana sekitar yang ada pada dunia nyata dapat digambarkan dengan baik. Dengan begitu, adanya kekontrasan warna yang ada pada dunia *game* dan dunia nyata dapat ditunjukkan dengan baik juga. Hal inilah yang tidak ditemukan pada proses-proses perancangan sebelumnya. Selain itu, skema warna yang digunakan pada referensi ini pun dapat membangun suasana menegangkan yang terjadi dengan penggunaan skema warna *monochromatic* pada *shot* selanjutnya.